ODYSSEY AVENTURA

ODYSSEY AVENTURA 1984 - NÚMERO 4

JOYSTICKS

OS TRUQUES DAS NOVAS ATRAÇÕES

*Aqui estão três novos jogos colorindo as telas do Odyssey. Popeye, Q*Bert e Balão Travesso são alegres e surpreendentes. Seja um campeão, aprendendo como escapar das armadilhas. O Mago Odyssey dá as dicas destes e de mais jogos*

POPEYE

Agora você é o famoso herói, marinheiro Popeye. Mas não deixe que a fama lhe suba à cabeça: sua amada, Olívia, é exigente e não tolerará que você perca os corações de amor que ela lhe atira. Além disso, Brutus continua por perto, incansável. Ele fará qualquer coisa para tirá-lo do caminho.

Se você estiver jogando sozinho, Brutus será controlado automaticamente pela máquina. Você não sabe o que ela pensa, mas eu a conheço bem. Ouça isto:

1 – Você aparecerá na tela na plataforma dois. Enquanto permanecer nela, Brutus não poderá atingí-lo e os corações que você apanhar valerão mais pontos. Portanto, procure ficar nela o maior tempo possível.

2 – Quando você tiver de descer da plataforma 2, tente atingir Brutus com o balde que está pendurado abaixo da Olívia. Se errar, ou se não puder usar o balde, desça o mais rápido possível, usando os elevadores ou as escadas.

3 – Lembre-se de que Brutus não pode usar os elevadores ou as escadas. Portanto, eles podem representar, por tempo limitado, um refúgio seguro. Mas dê preferência às escadas. Os elevadores nem sempre param e podem deixar você em apuros, se passarem direto.

4 – Nunca fique no mesmo nível que o Brutus, Ele atirará garrafas certeiras e correrá ligeiro, dificultando muito sua fuga para lugares mais seguros. Nesse meio tempo, você poderá perder algum coração.

5 – Brutus nem sempre é tão esperto. Às vezes, ele denúncia a estratégia que vai usar. Assim, se você for passar por uma plataforma abaixo do Brutus, e ele estiver parado, balançando a cabeça, é sinal de que vai dar um soco para baixo. Esse sinal é útil para evitar o golpe. Não se afobe quando um coração cair na água. Há tempo suficiente para recuperá-lo, mesmo depois que começarem a pulsar.

7 – Não precisa economizar espinafres. A quantidade é suficiente para toda uma fase. Mas use-o inteligentemente. Espere o Brutus estar por perto para comê-lo, assim você o atingirá rapidamente e ainda terá tempo de colocar-se no canto direito da tela, acertando-o mais uma vez, sob o efeito do mesmo espinafre, quando ele tentar sair da água.

8 – Se Brutus estiver numa plataforma acima da sua e não for possível fugir de seus golpes, coloque-se o mais próximo possível de um dos cantos da tela e fique parado até que ele se afaste.

9 – Se você estiver jogando com alguém, Brutus será controlado por seu oponente. Neste caso, o jogo complica. Será sua habilidade contra a de seu amigo. Lembre-se de que vocês se alternarão como Brutus e Popeye. Assim, quando você estiver comandando Brutus, contra-ataque e tente impedir que o outro jogador marque muitos pontos.

Q*BERT

Este é um jogo que vai testar sua rapidez e sua capacidade estratégica. Atenção e esperteza são indispensáveis para que você atinja seu objetivo: colorir toda a pirâmide com a cor indicada, avançando de fase em fase.

Q*Bert é especialista em fugas estratégicas e bem planejadas. Portanto, mantenha a calma e use estes truques que vou revelar especialmente para você:

1 – O nível 1 é o mais tranquilo. Nele, você deverá tentar guardar o maior número possível de vidas para os outros níveis. O melhor mesmo é não perder nenhuma, enquanto a dificuldade não aumenta.

2 – O mais importante é seguir uma estratégia pré-traçada. Não esqueça que seu objetivo é colorir toda a pirâmide. O melhor é completar primeiro os lados, para depois colorir a base e o miolo, com calma.

3 – O Perigo Vermelho, o Perigo Roxo e o Pula Pula devem ser evitados sempre. Desvie de seu caminho, apenas, e continue colorindo a pirâmide.

4 – Uma atenção especial deve ser dada ao Perigo Roxo, porém. Quando ele chega à base da pirâmide, faz com que a Serpente apareça. Nesse caso, verifique onde estão os discos voadores. Em seguida, dirija-se ao mais acessível, atraindo a Serpente. Quando ela estiver bem perto, pule e saia voando, deixando que ela caia.

5 – Atenção: seja preciso no pulo para o disco. Se você saltar de um cubo errado, perderá uma vida.

6 – Fique atento aos movimentos súbitos do Pula Pula. É o perigo que exigirá maior rapidez na fuga, depois da Serpente.

7 – O Manhoso não pode deter o Q*Bert, mas atrapanha muito, mudando as cores da pirâmide. Quando ele aparecer, o melhor é enfrentá-lo imediatamente.

8 – O Paralisante Verde é um importante auxiliar. Quando muitos perigos estiverem atrapalhando, atinja-o e salte bem rápido sobre o maior número possível de cubos a serem coloridos, enquanto os perigos estiverem momentaneamente paralisados.

9 – Muita atenção quando estiver movimentando o Q*Bert no sentido horizontal. Você pode cair fora da pirâmide sem querer. Por isso, é melhor colorir as laterais primeiro. Assim, quando você se aproximar delas poderá saltar para baixo ou para cima antes do último cubo.

BALÃO TRAVESSO

Passear em um parque de diversões é tão bom que a garotada até esquece da vida. Mas se você estiver segurando o Balão Travesso, tome cuidado: você só vai poder brincar – marcar pontos – e sair do parque se não deixar que ele estoure. Esteja sempre atento, pois enquanto você se diverte, seu balão estará se aproximando de um dos limites do labirinto e, portanto, correndo perigo. Além disso, um vento vai soprar e tirá-lo da sua mão e um pombo vai atravessar o parque tentando estourá-lo. Mas eu posso ajudar você. Eis as minhas dicas para fazer muitos pontos:

1 – É muito importante treinar para segurar o balão. Existe um ponto certo para a mão do garoto agarrá-lo e se você não estiver craque, poderá perdê-lo num momento crítico.

2 – Cuidado ao entrar – ao sair também – no parque, porque as passagens são estreitas. Uma vez lá dentro, não se demore admirando a paisagem. Toda vez que você pára, o vento vai soprar e o balão voará de sua mão.

3 – Um grande perigo é o pombo, que a cada 20 ou 30 segundos aparece no lado esquerdo da tela e cruza o parque, tentando furar o balão. Ele voa sempre na altura da cabeça do menino, passando ligeiramente acima dela. Quando ele aparecer, solte o balão e suba ou desça o menino. Assim, o pombo passará perto dele, deixando a salvo o seu balão. A seguir, volte e torne a apanhar o balão.

4 – Não suba num brinquedo segurando o balão, porque, se o pombo aparecer, não haverá tempo de descer, soltar o balão e baixar o menino. Evite, também, ficar com o balão muito próximo ao canto esquerdo da tela quando o pombo estiver prestes a aparecer. Lembre-se de controlar o tempo em que ele aparece.

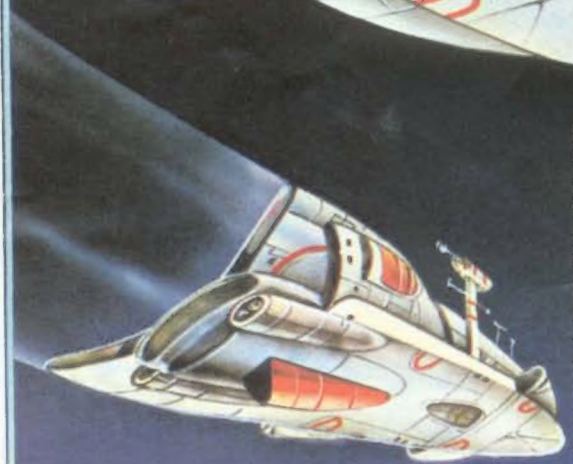
5 – Ao se aproximar da saída do parque o cuidado deve ser redobrado, pois se você parar o vento soprará e o balão voará. Não haverá tempo de recuperá-lo porque os limites do labirinto estarão muito próximos. Mexa o garoto o mínimo possível, mas continuamente, para não ser pego de surpresa.

7 – Finalmente, meu conselho geral, que você deve ter sempre em mente: rapidez e calma devem andar juntas num bom jogador Odyssey. Não se afobe ao driblar as ameaças e lembre-se que o balão, quando solto, sobe devagar, Portanto, sempre há tempo de marcar pontos nos brinquedos ou nas árvores, antes de correr para apanhá-lo. Confira as dicas e divirta-se.

JOYSTICKS

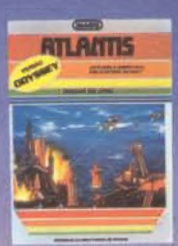
E AQUI VOCÊ VAI CONHECER NOVOS SEGREDOS

Naves espaciais, monstros, tiros cruzam o espaço e ameaçam a paz. Agora você vai conhecer os segredos do Mago Odyssey para derrotar o inimigo, nestes quatro novos jogos de combate que estão eletrizando os videogames. Cada um vai exigir de você rapidez, atenção, destreza e, sobretudo, inteligência



BURACO NEGRO

Os destroços de um planeta desabitado que explodiu ameaçam os satélites da Terra. Você deve apanhar seus pedaços, os meteoritos, e atirá-los ao Buraco Negro, nesta prova de agilidade e destreza. Por isso, antes de mais nada é importante treinar bem o controle de sua nave espacial, pois você terá de se aproximar várias vezes do perigo e poderá ser tragado por ele. Aprenda a apanhar cada meteorito e conduzí-lo sem pressa. O campo magnético do Buraco Negro torna-se mais forte quando sua nave se aproxima. Preste muita atenção para lançar o meteorito ao mesmo tempo em que aciona seus foguetes de recuo. O tempo é fundamental: qualquer atraso no afastar-se pode ser fatal. Lembre-se que quando você eliminar 12 meteoritos, a força magnética do Buraco Negro aumentará e você terá de ser mais ágil. Cuidado, nunca se aproxime do campo magnético de lado, pois, dessa forma, os foguetes de recuo não o livrarão da atração. Os foguetes de ataque de sua nave podem ser úteis para destruir um meteorito em momento de risco, mas lembre-se de atirar somente quando tiver certeza de que acertará o alvo. Caso contrário, ele destruirá seus próprios satélites. Lembre que cada meteorito destruído aumenta a atração do Buraco. Esteja vigilante e boa sorte.



ATLANTIS

Cuidado. Quando você menos espera, um ruído assustador irrompe e lá estão elas: as naves Gorgon com seus terríveis raios da morte, ameaçando Atlantis. Você deve ser hábil, rápido e muito esperto para defender a cidade. Eu vou contar a você alguns segredos que os Gorgons não conhecem e que vão ajudá-lo a conquistar muitos pontos. O mais importante é estar de ouvidos atentos, pois quando uma onda de ataque começa você ouve o ruído dos raios da morte e quando o ataque termina oito bips avisam que um pequeno período de trégua começa. Você deve continuar apertando o botão Action, para acertar as naves Gorgon que sobrevoam Atlantis constantemente, sem atacar, pois elas valem pontos. Outra dica: a cada onda de ataque, o maior número de naves atiradoras aparece no mesmo lado da tela. Utilize sempre o canhão Laser que estiver desse lado para contra-atacar (se o maior número de naves estiver saindo do lado esquerdo, use o canhão esquerdo e vice-versa). A bomba Blitz pode livrar você de embaraços. Embora as naves destruídas por ela não contem pontos, use-a quando o ataque for mais forte e muitas naves atiradoras surgirem dos dois lados da tela.

DEMON ATTACK

Atenção, reflexos rápidos, olhos bem abertos. Os demônios estão sobrevoando o espaço e bombardeando seu canhão. Eles são matreiros e têm muitos truques. Mas eu conheço os segredos que podem neutralizar a ação desses inimigos. Estes são os truques para vencer no Demon Básico:

1 – Treine muito bem sua atenção visual e seus reflexos. As bombas caem constantemente e você precisa desviar delas ao mesmo tempo em que tenta acertar os demônios.

2 – As 4 primeiras ondas de ataque são as mais fáceis de combater. É nestas etapas que você terá de acumular o número máximo de casamatas (6) para enfrentar as etapas mais difíceis.

3 – Durante todo o tempo do jogo há um demônio grande, no alto da tela, que comanda a onda de ataque. Nas 4 primeiras fases, ele comanda 7 demônios atacantes que você deve atingir primeiro, para marcar mais pontos. Deixe o comandante por último.

4 – Lembre que seus tiros não destroem as bombas dos demônios. Portanto, atire sempre antes de cair uma bomba ou logo após ter-se desviado de uma.

5 – Evite os cantos da tela, procurando permanecer sempre no centro, posição que possibilita fuga pela direita ou esquerda.

6 – A partir da quinta onda de ataque o jogo fica mais difícil. Os demônios atingidos se dividem em dois. Um deles atira e o outro acompanha o vôo. Atenção, pois eles trocam de lugar e você pode se enganar. Cuidado: quando você acerta o atirador o outro se transforma em mergulhador, caindo direto sobre seu canhão. Não tente acertá-lo, é melhor fugir.

7 – Os níveis 5 e 6 são os mais difíceis. Neles, os tiros de seu canhão saem mais lentos. Atire continuamente.

8 – Nesses níveis, procure acertar o comandante logo de início. A partir da sétima fase você recupera a velocidade de tiro e pode ganhar novas casamatas.

SUPER COBRA

Nesta missão aérea você tem de ser muito ágil e, sobretudo, paciente. Aqui, o velho ditado que diz que "a pressa é inimiga da perfeição" vale como nunca. Seu helicóptero avança com velocidade. Mas se você tiver pressa poderá perdê-lo mais cedo do que espera.

1 – Primeiro, lembre-se que o jogo tem 13 níveis diferentes e que a cada um a rota a seguir modifica-se. Portanto, esteja atento sempre ao caminho que está à sua frente. Fugir de um tiro ou bomba pode ser fatal se você chocar seu helicóptero nos limites do percurso.

2 – As primeiras armas com que você se defrontará serão os foguetes, lentos e rápidos. Para acertar os foguetes lentos, espere que eles subam e atire quando estiverem na frente do helicóptero. Para os foguetes rápidos, use as bombas, antes que eles saiam do chão. Se errar, fuja, subindo o mais rápido e alto possível.

3 – Lembre-se de que você tem um número limitado de bombas. Procure não usá-las quando puder acertar o alvo com os tiros. É melhor guardá-las para os alvos que estão muito baixos e para aqueles fixos (os tanques de combustível, por exemplo).

4 – As bombas descrevem uma curvatura ao serem lançadas, isto é, elas caem um pouco mais à frente do ponto de onde foram atiradas. Procure calcular bem a distância entre o ponto de lançamento e o alvo a ser atingido.

5 – Quando você já tiver usado todas as bombas, pressione e solte a tecla Action continuamente. Assim os tiros serão disparados com maior rapidez.

6 – Os canhões antiaéreos, nos primeiros níveis, fazem pausas no ataque. Ande mais devagar e espere essas pausas para passar por eles. Nos níveis mais avançados, eles não param de atirar. Elimine-os com as bombas.

7 – Algumas bombas de teto podem ser destruídas com tiros, quando ainda estão presas. Caso contrário, ande devagar e espere que elas cruzem sua linha de tiro. Já os Ovnis são lentos e você pode acertá-los se tiver bom cálculo.

8 – Ande sempre o mais alto possível e sem pressa. Assim, os tiros passarão longe. Ao chegar à recompensa, pouse sobre ela o mais suavemente possível. Assim a missão terá sido cumprida.

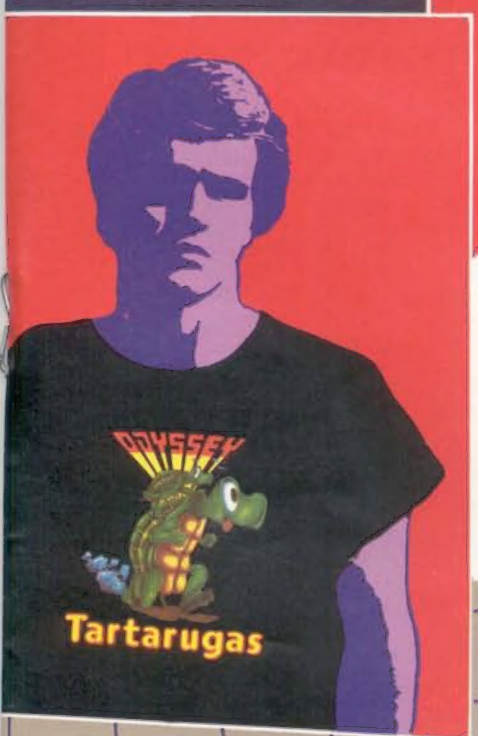
JOYSTICKS

Chegaram as sensacionais e exclusivas Camisetas Odyssey

Agora você pode curtir seu hobby preferido em todos os momentos: chegaram as exclusivas camisetas Odyssey, estampadas com as ilustrações dos jogos mais famosos e que estão fazendo sucesso entre os jogadores de todo país. Elas são feitas pela Hering, em malha de fio penteado, 100% algodão, meia manga e gola redonda. Em várias cores e com os desenhos originais de: 1 – **"Conflito Cósmico"**, 2 – **"Em Busca dos Anéis Perdidos"**, 3 – **"Come-Come"**, 4 – **"Tartarugas"**, 5 – **"Macacos me Mordam"** e 6 – **"Senhor das Trevas"**. As camisetas Odyssey estão sendo lançadas em primeira mão para os membros do Odyssey Clube e logo estarão na crista da onda.

Como pedir a sua

Veja como é fácil ter a sua camiseta Odyssey: 1 – preencha o pedido que está encartado neste número da "Odyssey Aventura", indicando quantas camisetas você quer, o(s) tamanho(s), a(s) estampa(s) e cores que você escolheu; 2 – coloque o pedido num envelope e envie para **Malhas Hering – Rua do Triunfo, 45 – Departamento de Vendas – São Paulo (SP) – CEP 01212;** 3 – aguarde a chegada de sua encomenda e pague somente ao retirá-la, no Correio. **Não mande dinheiro nem cheque agora.** Você vai receber suas camisetas no máximo 20 dias após seu pedido ter chegado à Hering. Não esqueça que este é um lançamento para os sócios do Odyssey Clube, mas que você pode estender a todos os seus amigos que curtem o videogame do momento.



5

6

DESAFIO

TORNEIO NACIONAL

Agora é a vez de conhecer o campeão dos campeões. A Philips vai realizar, entre 10 e 29 de julho, no Playcenter, em São Paulo, o Torneio Nacional Odyssey. Vai ser um confronto emocionante que dará ao primeiro colocado um TV Philips 26" com controle remoto e um rádio-relógio digital Philips.

A primeira fase, entre os dias 10 e 27, será disputada das 14h 30 às 23 horas e selecionará os 3 melhores em cada um dos seguintes jogos: "Demon Attack", "Atlantis", "Senhor das Trevas", "Didi na Mina Encantada", "Come-Come II", "Serpente do Poder", "OVNI", "Popeye", "Abelhas Assassinas" e "Super Cobra".

Na segunda fase, os melhores desempenhos no "Tartarugas" apontarão os 12 finalistas que disputarão o final no "Q*Bert" Convidados especialmente três campeões dos torneios já realizados estarão presentes.

O segundo colocado vai ganhar um sistema modular de som Philips System 360 e o terceiro um TV Philips 20".

Os 30 classificados na primeira fase ganharão diplomas e medalhas e os 12 da segunda fase receberão também troféus. As inscrições serão feitas no estande da Odyssey, no Playcenter, durante o Torneio. Não perca esta chance.

FLORIANÓPOLIS

O pessoal de Santa Catarina mostrou seu talento na final do Torneio de Florianópolis, realizada no domingo, 20 de maio, no Vídeo Club de Florianópolis. O torneio foi disputado em três categorias: "Come-Come", "Didi na Mina Encantada" e "Senhor das Trevas". Estes foram os vencedores:

Come-Come: 1º lugar – André Luiz Telles - 1.509 pontos; 2º lugar – Fabiano Sardá Luiz - 1.331; 3º lugar – Crislay Martorano - 1.127.

Didi: 1º lugar – Jocy de Borba Jr. - 821 pontos; 2º lugar – Álvaro Casa Grande - 767; 3º lugar – Charles do Amaral - 614.

Senhor das Trevas: 1º lugar – Alberto Filomeno - 2.068 pontos; 2º lugar – Augusto Takashima - 1.984; 3º lugar – Tullo Cavallazzi - 1.820.

HIGH SCORES

AQUI ESTÃO OS RECORDES

SENHOR DAS TREVAS

1º – Carlos E. Ramos – Niterói (RJ)	6.076
2º – Tullo Cavallazzi – Florianópolis (SC)	4.829
3º – Carlos M. Ferreira – Goiânia (GO)	4.560
4º – Ulysses M. Carneiro – Belém (PA)	4.557
5º – Edson A. Carbinatto – Piracicaba (SP)	3.835
6º – Márcio J. de Morais – Três Corações (MG)	3.601
7º – Marcelo Petrubis – Salvador (BA)	3.569
8º – Leonardo V. do Prado – Rio Verde (GO)	3.274
9º – Sérgio T. Burle – Aracaju (SE)	3.085
10º – Luiz Francisconi – Londrina (PR)	2.983

COME - COME

1º – Rubismar E. Guitel – Cruz Alta (RS)	9.952
2º – Marcelo Polverini – São Paulo (SP)	2.964
3º – Leandro L. Cima – Cascavel (PR)	1.977
4º – Daniela Pugliese – Santo André (SP)	1.928
5º – Oswaldo G. Roman – Taubaté (SP)	1.617
6º – João M. da Graça – Canoas (RS)	1.533
7º – César A. Mendicelli – São Paulo (SP)	1.326
8º – José A. Ribeiro – Ponta Grossa (PR)	1.309
9º – Gustavo Vasques – São Paulo (SP)	1.115
10º – Roosevelt De Maio – São Paulo (SP)	1.024

FÓRMULA 1

1º – Roberto Bianchi – Muzambinho (MG)	7.162
1º – Laércio R. Scandolara – Toledo (PR)	7.162
1º – Daniel R. Martini – Mogi Guaçu (SP)	7.162

FLIPERAMA

1º – Antonio A. de Castro – Belo Horizonte (MG)	997.320

TARTARUGAS

1º – Rodrigo C. de Souza – Divinópolis (MG)	37.290
2º – Ricardo Melhado – São Paulo (SP)	33.240
3º – Ronald Nicolau – Bom Jd. de Minas (MG)	24.400
4º – Adalberto R. Simões – Rio de Janeiro (RJ)	23.540
5º – Roosevelt De Maio – São Paulo (SP)	23.160
6º – Márcio E. Morgado – Bom Jd. de Minas (MG)	22.830
7º – Alexandre K. Camargo – Ijui (RS)	22.400
8º – André Mendes – Belo Horizonte (MG)	21.520
9º – Sidney R. Lima – Belém (PA)	20.880
10º – Paulo R. Klauman – Curitiba (PR)	19.120

DIDI

1º – Demétrio P. Coradi – Arvorezinha (RS)	2.327
2º – Valdemar S. Porto – Aracaju (SE)	2.023
3º – Omar Kaminski – Guarapuava (PR)	2.000
4º – Newton P. da Cunha – Rio de Janeiro (RJ)	1.776
5º – Ricardo F. Barboza – São Paulo (SP)	1.689
6º – Marcio Domingues – Ribeirão Preto (SP)	1.650
7º – Maurício M. de Araújo – Rio de Janeiro (RJ)	1.621
8º – Paulo de Siqueira – São Paulo (SP)	1.616
9º – Márcio E. Flores – Novo Hamburgo (RS)	1.613
10º – Valdir B. Galindo – Osasco (SP)	1.612

ABELHAS ASSASSINAS

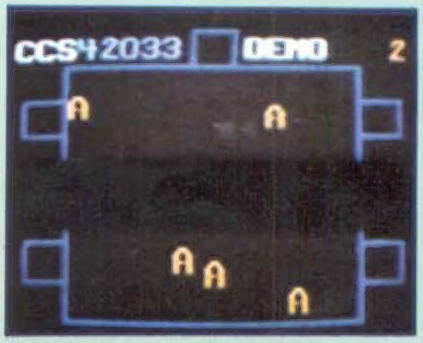
1º – Cleiton C. Schaefer – União da Vitória (PR)	42.033
2º – Antônio A. de Castro – Belo Horizonte (MG)	35.398

ACRÓBATAS

1º – Antonio A. de Castro – Belo Horizonte (MG)	1.999

Primeiro lugar no Senhor das Trevas, Carlos Eduardo Ramos da Cruz, de Niterói (RJ), com 6.076 pontos.

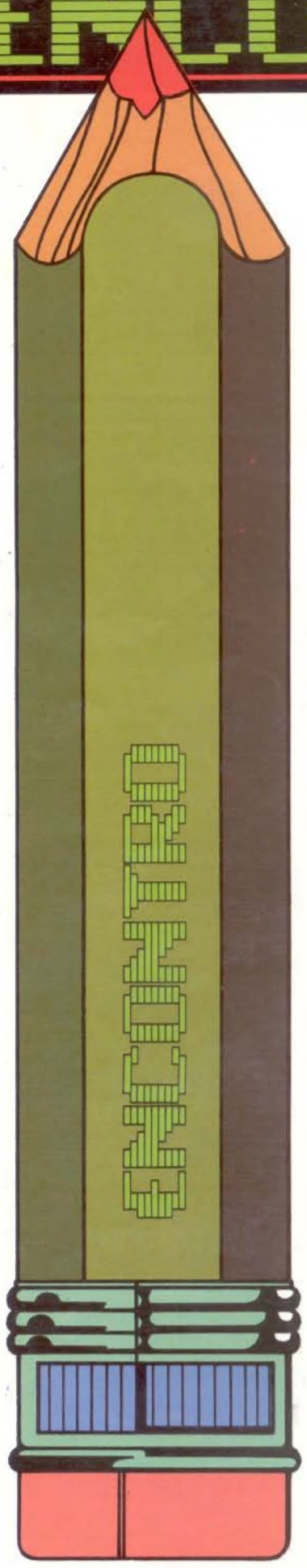
Segundo lugar no Senhor das Trevas, Tullo Cavallazzi Filho, de Florianópolis (SC), com 4.829 pontos.



Recordista no Abelhas Assassinas, Cleiton César Schaefer, de União da Vitória (PR), com 42.033 pontos.

Segundo lugar no Taratarugas, Ricardo Melhado, de São Paulo (SP), com 33.240 pontos.

ENCONTRO



VIRANDO O MARCADOR

O que acontece quando alguém consegue fazer mais de 9.990 pontos num jogo cujo marcador é de quatro algarismos?

Carlos Augusto Silva de Andrade
Aracaju – SE

Quando o marcador registra sua pontuação máxima, ele "zera". Nesse caso, você anota o resultado e continua jogando normalmente. Entretanto, a maioria dos recordistas tem conseguido, até agora, pontuações correspondentes à metade dessa capacidade (verifique as marcas que o Comandante Record publica a cada edição). Mande-nos notícias de seu progresso.

AJUSTE DE CORES DA TV

Minha televisão, depois que comprei o Odyssey, não funciona mais no colorido. A imagem está ruim e só funciona no preto e branco.

Maurício José Pacheco
Blumenau – SC

Nosso televisor colorido funciona normalmente em qualquer programa, mas quando ligo o Odyssey, perde as cores.

Leandro J. Locatelli
Xaxim – SC

Maurício, verifique as ligações da caixinha conectora da antena. Provavelmente elas estão feitas de maneira incorreta. Veja, também, se a posição da chave TV/Jogo está correta, sempre que for utilizar seu aparelho. Quanto ao Leandro, recomendamos reajustar a sintonia fina de seu televisor nos canais 3 ou 4, de acordo com o procedimento adequado à sua cidade (veja no manual de instruções de seu aparelho de TV).

RECADO PARA OS CURIOSOS

Eu queria saber o que acontece quando se liga o Odyssey sem o cartucho. Tenho um primo que mistura os jogos, colocando o "Macacos me Mordam" e o "Fórmula 1" ao mesmo tempo. Isso pode causar algum defeito no console?

Andréa Silva Couto
Salvador – BA

O que aparece no vídeo quando se liga o console sem o cartucho é uma grafia que corresponde aos circuitos internos do aparelho, que não "significa" nada em especial. É importante não proceder assim, porque os circuitos do console podem ser danificados. A superposição de imagens de dois jogos é totalmente desaconselhável porque, para fazê-lo, é preciso retirar um cartucho e colocar outro com o console ligado, o que danifica o aparelho. Lembramos que esse tipo de "experiência" é classificada de "mau uso" do Odyssey, o que implica na perda de sua garantia.

AS TECLAS YES E NO

Para que servem as teclas "yes" e "no"? Serão lançados outros jogos do tipo "OVNI"?

Vanderlei Boschilha
Sorocaba – SP

As teclas "yes" e "no" são utilizadas nos jogos estratégicos e em alguns outros, para "personalizar" os labirintos (veja o manual de instruções dos cartuchos). Na linha de jogos de combate, você pode encontrar os melhores jogos em cartuchos Odyssey, como "Demon Attack", "Super Cobra" e "Atlantis". Existem, ainda, os jogos exclusivos Odyssey, como "Defensores da Liberdade", "Buraco Negro", "Senhor das Trevas", entre outros.

MUDANÇA DE CONTROLES

Um dos controles do meu console está danificado. Gostaria de saber se posso instalar outro tipo de controle.

Luciano Meller Domingues
Florianópolis – SC

O Departamento Técnico da Philips testou comandos de outras marcas e constatou que as melhores respostas são oferecidas pelo comando do próprio Odyssey. De qualquer forma, a adaptação pode ser feita, mas é irreversível, ou seja, definitiva, além de anular a garantia. Mas a Philips já está estudando uma adaptação que possa ser feita pela rede autorizada e que mantenha a garantia do aparelho. Nossa sugestão: mande consertar o seu numa Assistência Tecnica Autorizada e aguarde as novidades.

QUANTO DURA O ODYSSEY

Eu monto meu Odyssey e chamo meus colegas de escola para brincar. Ele fica ligado várias horas. Por isso gostaria de saber quanto tempo dura um cartucho e o console.

Edvaldo Ferreira da Silva Jr.
Guarulhos – SP

Os componentes do Odyssey são, em sua maioria, eletrônicos (tanto do console quanto dos cartuchos). Eles duram muito tempo. Se você for cuidadoso com seu aparelho, poderá brincar com seus colegas por muitos anos.

PALAVRAS NO VÍDEO

Se deixarmos por algum tempo na tela da TV a fachada do "hotel torre das tartarugas", no jogo "Tartarugas",

aparecerão, no lugar da palavra "Turtles", outras seis, que são "Odyssey – presents – play – Acrobats – Killer Bees". Gostaria de saber qual a função dessas palavras.

Marcelo Gonçalves Sêco
São Paulo – SP

As palavras que aparecem no vídeo quando a imagem de alguns jogos fica parada por algum tempo são uma apresentação de outros jogos do Odyssey. No exemplo dado pelo Marcelo, está escrito: "Odyssey apresenta: jogue Acróbatas e Abelhas Assassinas".

COMO FOTOGRAFAR OS RECORDES

Gostaria muito que publicassem a técnica de tirar fotos do tubo de imagem da televisão.

Jadir F.P. Duprisky
Salto do Jacuí – RS

A técnica é simples. Primeiro, é importante não usar flash, porque sua luz provoca reflexos na lente da câmera que impedem a nitidez da foto. Basta focalizar a tela do televisor, usar um filme sensível, que permita maior velocidade à câmera, e registrar suas marcas. Aproveitamos para dar um recado ao Antonio Andrade de Castro, de Belo Horizonte, que mandou várias fotos de seus recordes: sua pontuação no Tartarugas seria a mais alta até agora (39.250 pontos), mas você deve ter usado flash para tirar a foto. Repare como praticamente toda a tela da TV está esbranquiçada (resultado do reflexo da luz excessiva incidindo sobre o aparelho). Portanto, os números sumiram e nós não pudemos, infelizmente, confirmar seu recorde. Mas não desista, Antonio. Já sabemos que você é bom. Mande novos resultados seus e teremos prazer em publicá-los.

DESAFIO E ESTRATÉGIA

Estou pensando em comprar mais um cartucho e queria saber qual deles deveria comprar, pois quero um bem estratégico e difícil de derrotar.

Moacir Dias Ferreira
Caxias do Sul – RS

Os cartuchos Odyssey são bem variados, para que cada um possa encontrar aqueles que mais lhe agradam. Seu gosto pessoal influi muito nessa escolha, mas nós podemos sugerir "Em Busca dos Anéis Perdidos", "Conquista do Mundo", "Abelhas Assassinas", "Demon Attack" e "Popeye". Este último fica mais emocionante quando jogado por duas pessoas, uma comandando o herói e outra seu inimigo, o Brutus. Você pode tentar.

TROCA DE CORRESPONDÊNCIA

Querem trocar correspondência:

Simonides Gomes Muniz Jr. – Rua Cap. Tibúrcio da Frota, 685 – Apto. 102 – Fortaleza – Ceará – CEP 60000.

Silvio Paulo Ferreira Júnior – Rua Tenente Gaspar, 27 – Varginha – MG – CEP 37100.

Manuel José Rodrigues – Rua João Cordeiro, 1064 – Freguesia do Ó – SP – CEP 02960.

Cleber Moreira de Holanda – Rua Antônio Canova, 339 – São Miguel Paulista – SP – CEP 08000.

Frederico Alexandre Fischer – Rua Clóvis Beviláqua, 620 – Ferraz de Vasconcelos – SP.

Douglas Guimarães Silva – Rua Porto Príncipe, 333 – Rio de Janeiro – RJ – CEP 21241.

João Carlos Albuquerque de Magalhães – Rua Engenheiro Francelino Mota, 125/201 – Rio de Janeiro – RJ – CEP 21250.

Italo Sílvio Loureiro Prado – Rua 2 de Julho, 306 – Araguaína – GO – CEP 77800.

Fabian Zoldan – Rua Angelo Chitolina, 890 – Caxias do Sul – RS – CEP 95100.

Antonio Marcio Ferreira – Rua Pontes Corrêa, 147 c/4 – Rio de Janeiro – RJ – CEP 20510.

Luciano R. Corá – Rua Ibicuy, 481 B1 38/212 – Rio de Janeiro – RJ – CEP 21210.

ODYSSEY AVENTURA

1984 – NÚMERO 4

EDITOR – Mauro Ivan Pereira de Mello

EDITOR EXECUTIVO – Manuel Valverde

TEXTO/FOTOS – Rodrigo Fernandes, Ana Cristina, Antonio Benedito Moura, Rivaldo de Souza, Maysa Penna.

ARTE – Álvaro Ferreira Filho, Joaquín Sixto Tomás Mieres, Oswaldo Ferreira da Silva, Renato A. Mateos, Natanael Longo de Oliveira.

Publicação periódica editada pela Mauro Ivan Marketing Editorial. Reprodução parcial ou total das fotos e matérias, só com autorização expressa dos editores. Correspondência para MIM Editorial, rua Dr. Melo Alves, 448 – CEP 01417 – São Paulo – SP. Tels. 280-3727 / 852-1987.

Produzido sob supervisão da PHILIPS DO BRASIL LTDA.

Avenida Nove de Julho, 5229 – 11º andar – CEP 01407 – Tel. 282-1611 – São Paulo

MAURO IVAN MARKETING EDITORIAL

ATENÇÃO

Se você recebeu a sua "Odyssey Aventura" **pelo correio**, já está **automaticamente inscrito** no Clube Odyssey.

A seguir, continuamos a publicar a relação dos membros do Clube, que pediram inscrição através de cartas:

Roberto Bianchi Júnior , Muzambinho (MG); Mauro Alves Cruz, Guaira (SP); Roosevelt De Maio, São Paulo (SP); Juliana Consomi, São Paulo (SP); João Batista Nobre Linhares, Teresina (PI); Wladimir Luiz Caldas Leite, Santos (SP); Alexandre Borela Valente, Araguai (MG); Daniel da Silva e Silva, Pelotas (RS); Valdir Bertoldo Galindo, Carapicuiba (SP); Márcio F. de Oliveira Colnago, Presid. Prudente (SP); Diego Luis Milred, São Paulo (SP); Julio Roberto Rodrigues, Juiz de Fora (MG); Erminio Gianatti Jr., Curitiba (PR); Márcio Prado Chaib Jorge, São Paulo (SP); João Paulo Nucci, São Bernardo do Campo (SP); Daniel H.T. Comisso, Campinas (SP); Aérgio Tavares Burle, Aracaju (SE); Ricardo Frederico Barboza, São Paulo (SP); Newton Pinto da Cunha, Rio de Janeiro (RJ); Demétrio Perim Coradi, Arvorezinha (RS); Omar Kaminski, Guarapuava (PR); VAldemar Silva Porto, Aracaju (SE); Fábio Alexandre Bueno, Ribeirão Preto (SP); Luis Vander Ortemo, Fortaleza (CE); Marcos Roberto Falda, São João de Boa Vista (SP); Bernardo Carneiro de Sousa Jr., Fortaleza (CE); Milton José Schossler, Lajeado (RS); Cleber Moreira de Holanda, São Paulo (SP); Douglas Guimarães Silva, Rio de Janeiro (RJ); João Carlos Albuquerque de Magalhães, Rio de Janeiro (RJ); Italo Silvio Loureiro Prado, Araguaina (G); Luciano R. Corá, Rio de Janeiro (RJ); Ulysses Mendonça P. Carneiro, Belém (PA); Leonardo Veloso do Prado, Rio Verde (GO); Edson M. Marques, Piracicaba (SP); Carlos Huang, São Paulo (SP); Adriano Luiz Scarabelot, Pato Branco (PR); Luis Alfredo Gonzatto, Passo Fundo (RS); Júnior Simões Santos, Betim (MG); Marcos Daniel Leão, S.S. do Cai (RS); Silas Massayuki Fujissaka, Maringá (PR); Janilson Jericó Bandeira dos Santos, Morrinhos (GO); Tiago Dimer da Silveira, Porto Alegre (RS); Flávio Zani Beatricci, Porto Alegre (RS); Dario André Sensi, Guaratinguetá (SP); Rogério Barradas Fraga, Niterói (RJ); João Carlos Vaz, Rio de Janeiro (RJ); Marcelo Polverini, São Paulo (SP); Rodrigo Cabral de Souza e Silva, Divinópolis (MG); Paulo Roberto Klaumann, Curitiba (PR); Luiz Francisconi Neto, Londrina (PR); Marcelo Petrubis, Salvador (BA); Márcio J. de Moraës, Três Corações (MG); Edson A. Carbinatto, Piracicaba (SP); Victor Cavallazzi, Florianópolis (SC); Carlos Eduardo Ramos da Cruz, Niterói (RJ); Cleiton C. Schaefer, União da Vitória (PR); Daniel Roberto Martini, Mogi Guaçur (SP); Mário Edson Flores, Novo Hamburgo (RS); Fabricio de Paula Dantas, Brasília (DF); Ronald Nicolau, Bom Jardim de Minas (MG); Laércio Roque Scandolara, Toledo (PR); Luiz Gomes, Matão (SP); Sidney Roberto Lima Sanches, Belém (PA); Andréa O. Mendes, Belo Horizonte (MG); Alexandre K. Camargo, Ijui (RS); Adalberto Ramos Simões, Rio de Janeiro (RJ); João Marcelo M. da Graça, Canoas (RS); Josê Augusto R. Paschenda, Ponte Grossa (PR); Oswaldo Garcia G. Roman Jr., Tambati (SP).

Nº 0120 1984 MIDES

SEGREDOS

As abelhas produzem mel e são importantes auxiliares na agricultura, através da polinização das plantas. Elas ajudam o homem e não são suas inimigas. Este jogo é baseado em pura ficção. Assim, na vida real, preserve as abelhas. Elas são indispensáveis a todos nós.

COMO VENCER AS ABELHAS ASSASSINAS

Olá pessoal. Estive acompanhando o desempenho de vocês e, como eu já previa, lá estão os recordes sendo quebrados sem perdão. Jogadores de todo o País estão melhorando sensivelmente suas marcas, aproveitando os segredos que eu e meus amigos campeões temos revelado. Na minha constante viagem pelo Brasil, estou permanentemente emitindo ondas telepáticas para meus amigos jogadores do Odyssey, que estimulados por elas se empenham em detectar as estratégias de cada combate. Recentemente, em União da Vitória, no Paraná, o Cleiton C. Schaefer recebeu minhas ondas e investigou as táticas de ataque às "Abelhas Assassinas". Ele conseguiu marcar 42.033 pontos e tornou-se recordista. Agora, vou contar a todos vocês como conseguir um desempenho tão bom nesse jogo emocionante e perigoso:

1 – A principal característica do jogo é a rapidez. Você deve dominar os besouros antes que eles sejam protegidos pelas abelhas assassinas que podem exterminar seu enxame.

2 – Os besouros são rápidos. Não saia correndo atrás deles logo de início. Primeiro, tente diminuir sua velocidade, da seguinte maneira: escolha um dos quatro cantos da tela e fique parado até que os besouros parem de correr e passem a andar normalmente. Então, quando um deles passar perto de seu enxame, mova-se o mais rápido possível e ataque-o.

3 – Não esqueça que quanto maior o número de abelhas no seu enxame, mais fácil é matar um besouro.

4 – As abelhas assassinas só perseguem você quando se transformam nos Demônios Vermelhos. Antes que isso aconteça, você tem tempo de se posicionar paralelamente a um de seus enxames e atacá-las com o raio fulminador.

5 – Esteja atento aos túneis. Lembre-se que o raio exterminador pode matar os enxames de abelhas assassinas quando elas ainda estão lá dentro, na fase verde. Procure, sempre que possível, acertá-las quando ainda estiverem dentro dele.

6 – Não esqueça que o raio fulminador é conseguido quando você mata um besouro, mas se você não usá-lo, ao matar um segundo besouro não terá direito a dois tiros. Portanto, procure intercalar um ataque a um besouro com um tiro num enxame de abelhas assassinas.

7 – Finalmente, minha recomendação especial: não tenham muita pressa.

ODYSSEY AVENTURA

Escaneado por: Maicon Flavio Firmo Barbosa (MAICON7)
e-mail: neorevolution_26@hotmail.com